Didier Malenfant - Präsident

Didier „Dids“ Malenfant ist der Präsident und Mitbegründer der Ready At Dawn Studios™. Er ist schon über ein Jahrzehnt für die Spieleindustrie tätig. Seine Leidenschaft für innovatives Programmieren stammt noch aus seiner frühen Mitarbeit in der Amiga-Demoszene.

Bevor er die Ready At Dawn Studios™ mitbegründete, war Didier auch das fünfte Mitglied des Teams bei Naughty Dog®, das sich um das „Project Y“ kümmerte, später unter dem Namen „Jak & Daxter: The Precursor Legacy™“ bekannt. Anschließend schrieb er den Großteil der Tools, die zur Produktion dieses Spiels und seines Nachfolgers Jak II™ verwendet wurden. Anerkennung brachte ihm auch seine Arbeit an Spielen wie Crash Tag Team Racing, Wild 9™ und Heart of Darkness® ein. Der erste Titel der Ready At Dawn Studios™ ist das exklusiv für Sony PSP™ (PlayStation®Portable) veröffentlichte „Daxter™“.

Didier erwarb seinen Bachelor-Abschluss in Informationstechnologie an der Staffordshire-Universitäty in Großbritannien und ein „Brevet de Technicien Superieur“ in Elektronik am „Lycée Gustave Eiffel“ in Cachan (Frankreich). Er verfasste bereits Artikel für die Zeitschrift „Game Developer“ und hielt Vorträge auf der Game Developers’ Conference.

Der gebürtige Franzose lebt und arbeitet seit 1996 in Süd-Kalifornien.

Andrea Pessino – Technischer Direktor

Andrea Pessino, seit 20 Jahren in der Computer-Unterhaltungsbranche tätig, war vorher leitender Softwaretechniker beim führenden Spieleentwickler Blizzard Entertainment®. Er entwickelte Kerntechnologien für mehrere veröffentlichte Blizzard®-Blockbuster wie „WarCraft III: Reign of Chaos®“ und dessen Erweiterung „WarCraft III: The Frozen Throne®“ und steuerte Technologien für das MMO-Rollenspiel „World of WarCraft®“ von Blizzard® bei.

Vor Blizzard® war Andrea Leitender Software-Wissenschaftler bei MetaCreations Corp.®, wo er an einer Reihe erfolgreicher Grafikanwendungen mitwirkte, darunter Kai’s Power Tools®, KPT Convolver®, Kai’s Photo Soap®, Kai’s Photo Show®, Bryce® und Kai’s Power Goo®, für das er zahlreiche brancheninterne Auszeichnungen erhielt wie den „Graphics Software of the Year“-Preis des „PC Magazine“.

Andrea absolvierte eine Ausbildung in klassischer Musik, besitzt einen Hochschulabschluss in Komposition, Harmonie und Musiktheorie und ist ausgebildeter Pianist. Auch heute noch komponiert er für den Konzertsaal. Seine Werke wurden von verschiedenen Ensembles und Orchestern auf der ganzen Welt aufgeführt. Für seine Instrumentation der Filmsequenzen in „Diablo II™“ von Blizzard® bekam er 2001 den „IGDA Game Developers Choice Award“ in der Kategorie „Hervorragende Leistungen im Bereich Audio“.

Der gebürtige Italiener lebt und arbeitet seit 1990 in Kalifornien.

Ru Weerasuriya – Künstlerische Leitung

Mit 9 Jahren Erfahrung in der Unterhaltungsbranche ist Ru Weerasuriya Künstlerischer Leiter und Mitbegründer von Ready at Dawn Studios™. Der ehemalige Leitende Künstler des namhaften Entwicklers Blizzard Entertainment® arbeitete zunächst an Starcraft: Brood War® und wirkte anschließend am Blockbuster Warcraft III: Reign of Chaos® und dessen ähnlich bejubelter Erweiterung Warcraft III: The Frozen Throne® mit. Sein besonderer visueller Stil beeinflusste die Ausrichtung der Spiele wie auch der Filmsequenzen.

Als Konzept-/Storyboard-Zeichner und Matte-Künstler trug er der Filmabteilung von Blizzard® neben zahlreichen anderen Auszeichnungen den „International 3D Award 2003“ und den „Glow Award“ für „Beste Filmsequenzen“ 2003 ein sowie einen Platz im begehrten „Electronic Theater at Siggraph“, ebenfalls 2003. Danach übernahm Ru die filmkünstlerische Leitung bei Starcraft: Ghost® und World of Warcraft®. Seine Arbeiten wurden in mehreren Büchern und Zeitschriften veröffentlicht, darunter „The Art of Warcraft®“, „Dungeons&Dragons™ Warcraft® Game“ und der Zusatzzeitschrift Monster Manual™.

Bevor er für Blizzard™ arbeitete, studierte Ru am Art Center College of Design in der Schweiz und in Pasadena. Nach seinem Abschluss 1997 als Bachelor of Science im Fachbereich Transportation Design entwickelte er seine Fähigkeiten als freier Illustrator weiter.

Ru wurde in Sri Lanka geboren, wuchs in der Schweiz auf und lebt und arbeitet seit 1996 in Süd-Kalifornien.